

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* BERSERI UNTUK ANAK-ANAK
TENTANG KISAH-KISAH DALAM ALKITAB**



KARYA DESAIN

Alit Ayu Dewantari

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

INV	4119/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	05-04-2013

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* BERSERI UNTUK ANAK-ANAK TENTANG KISAH-KISAH DALAM ALKITAB



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	
KLAS	
TERIMA	

KARYA DESAIN

Alit Ayu Dewantari
NIM. 0811682024

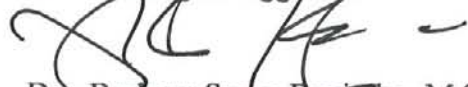
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2013**

Tugas Akhir Karya Disain berjudul:

PERANCANGAN BUKU POP-UP BERSERI UNTUK ANAK-ANAK TENTANG KISAH-KISAH DALAM ALKITAB,

diajukan oleh Alit Ayu Dewantari, NIM 0811682024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Januari 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 19650522-199203 1 003

Pembimbing II/Anggota



P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19700106 200801 1 002

Cognate/Anggota



FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

19750710 200501 1 001

Ketua Program Studi

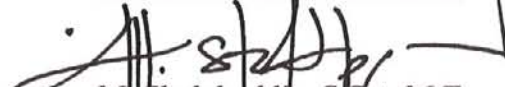
Disain Komunikasi Visual/Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain/Ketua



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T

19701019 199903 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

*Begitu banyak yang kusayangi dan kuhormati.
Dan ini untuk kalian sekalian.*



*“Sekali kamu memilih satu profesi dalam hidupmu,
jadikanlah itu membuatmu dihargai orang.”*

Laurens Rahadi



"Mengamati, eman-eman kalau gak sampai jadi ilmu."

Koskow, 23 November 2012



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1). Karya yang dihasilkan memuat sebuah gagasan, wujud, dan teknik berdasarkan kaidah-kaidah estetika sesuai dengan bidang yang dipelajari dan ditempuh, yang disusun secara sistematis dalam bentuk tulisan serta eksekusi karya. Adapun judul dari Tugas Akhir ini adalah, "*Perancangan Buku Pop-up Berseri untuk Anak-Anak tentang Kisah-Kisah dalam Alkitab*", yang disusun pada semester gasal, tahun ajaran 2012/2013.

Harapan penulis, semoga dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan, memperdalam pengetahuan secara komprehensif bidang studi yang dipelajari, menjawab semua rasa ingin tahu tentang tema yang diangkat, dan mengembangkan kemampuan dalam berpikir, menghadapi dan memecahkan sebuah masalah.

Tak lupa dalam penyusunan Tugas Akhir dari awal hingga akhir proses ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya. Sebagai ungkapan terima kasih penulis tujukan kepada :

1. Bapak *Ibuk*, mas Agung, mas Bayu, dan Laras yang selalu mendukung, menjaga, menyayangi, dan mendoakan, serta segala yang terbaik untuk penulis. *Matur sembahmuwun*.
2. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang telah banyak memberikan dukungan, memberi salam hangat yang menyejukkan.
3. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn., selaku Dosen Wali, yang selalu memberi dorongan semangat, mendukung hingga kelancaran studi penulis.

4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah banyak membantu dan mendukung, memberikan banyak kesempatan penulis untuk berkembang.
5. Bapak P. Gogor Bangsa, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan dukungan, motivasi, masukan saran dan kritik tentang hal-hal kecil yang luput oleh penulis.
6. Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn., yang telah memberikan banyak sekali celah sehingga penulis dapat berpikir lebih luas, masukan-masukan mengenai cara mengamati dan atas banyak pinjaman buku untuk kelancaran proses Tugas Akhir penulis.
7. Bapak Drs. I.T. Sumbo Tinarbuko., M.Sn., atas *wejangan-wejangan bijak* kepada penulis.
8. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn, M.A., berkat Ibu, penulis mendapatkan literatur yang selama ini sangat sulit didapatkan.
9. Mas Namuri Migotuwio, atas dukungan, doa, keringat, kasih sayang, dan atas perbincangan yang saling membangun, terimakasih.
10. Kepada Ida Dwi Cahyani, Luluk, Gloria, Orin, mbak Indah, Tari, mbak Nida, mbak Wilsa, mbak Vita, mas Adam, serta semua teman-teman Langit Biru, terimakasih.
11. Mbak Lia Nirawati dan Erlina Novia, terimakasih atas persahabatan yang sederhana ini.
12. Meme, Momo, Timmi, dan kawan-kawan, terimakasih telah menemani penulis selama satu tahun ini.
13. Nastiti dan Nabila, terimakasih keyboardnya.
14. Mas Iman Demambo Wedding Card, Roni dan Ica, terimakasih atas inspirasi dan pinjaman buku *Pop-upnya*.
15. Mas Hafez, Studio Impian, atas inspirasi karya *Pop-upnya*.
16. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhirnya, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis selalu mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir, terutama pada karya-karya yang akan lahir selanjutnya.

Semoga ini dapat bermanfaat bagi semuanya. Terimakasih.

Berkah Dalem.

Yogyakarta, Januari 2013



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xxvii
ABSTRAK	xxviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Ruang Lingkup Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	6
1. Manfaat bagi Masyarakat Umum (Khususnya Keluarga Kristiani)	6
2. Manfaat bagi Mahasiswa	7
3. Manfaat bagi Lembaga	7
F. Metode Perancangan	7
1. Tahap Pengumpulan Data	7
2. Metode dan Teknik Pengumpulan Data	8
3. Alat/Model	8
4. Tahap Analisis	9
5. Tahap Perancangan	9
G. Sistematika Perancangan	10
H. Skematika Perancangan	14
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	15

A. Identifikasi	15
1. Identifikasi tentang Buku	15
a. Pengertian Buku	15
b. Sejarah Buku	16
c. Perkembangan Buku di Dunia	20
d. Jenis-jenis Buku	21
1) Buku Pelajaran	21
2) Buku Umum	21
3) Buku Rujukan (Referensi)	23
4) Buku Pesanan	23
e. Buku Cerita Bergambar Kristiani	24
1) Sejarah Buku Cerita Bergambar Alkitab	24
2) Perkembangan Alkitab Bergambar di Indonesia	25
2. Identifikasi tentang Pop-up	30
a. Pengertian Pop-up	30
b. Sejarah Pop-up	32
c. Perkembangan <i>Pop-up</i> di Dunia	37
d. Teknik Dasar <i>Pop-up</i>	42
1) <i>V-Folding</i>	43
2) <i>Internal Stand</i>	43
3) <i>Rotary</i>	44
4) <i>Mouth</i>	44
5) <i>Parallel Slide</i>	45
e. Perkembangan Teknik <i>Pop-up</i>	46
1) <i>One-piece Techniques</i>	46
a) <i>Single Slit</i>	46
(1) <i>Angle of Crease</i>	47
(2) <i>Shape of Slit</i>	48
(3) <i>Asymmetric Slit</i>	49
(4) <i>Asymmetric Angle</i>	50
(5) <i>Generations</i>	51

(6) <i>CutAways</i>	52
b) <i>Double Slit</i>	52
(1) <i>Angles of Creases</i>	53
(2) <i>Shapes of Slits</i>	54
(3) <i>Asymmetric Slits</i>	55
(4) <i>Asymmetric Mountain</i>	56
(5) <i>Asymmetric Angles</i>	57
(6) <i>Generations</i>	58
(7) <i>Cut Aways</i>	59
c) <i>Other Techniques</i>	60
(1) <i>Multi Slit</i>	60
(2) <i>Steps</i>	61
(3) <i>Wings</i>	62
2) <i>Multi piece Techniques</i>	63
a) <i>Horizontal "V" I</i>	63
b) <i>Horizontal "V" II</i>	64
c) <i>Floating Layers</i>	65
d) <i>Scenery Flats</i>	66
e) <i>Straps</i>	68
f) <i>Diagonal Box</i>	69
g) <i>Square-on Box</i>	70
h) <i>Cylinder</i>	70
i) <i>Trellises</i>	71
j) <i>Pivots</i>	72
3. <i>Unsur-unsur Pokok dalam Buku Pop-up</i>	73
a. <i>Cerita</i>	73
1) <i>Alur</i>	73
2) <i>Karakter</i>	73
3) <i>Tema</i>	74
4) <i>Latar</i>	74
5) <i>Sudut Pandang (point of view)</i>	75

b. Elemen Visual	76
1) Gaya Ilustrasi	76
a) Realis	76
b) Naturalis	76
c) Surrealis	77
d) Figuratif	77
e) Dekoratif	78
f) Karikatural	78
(1) Karikatur	78
(2) Kartun	79
2) Gaya Goresan	80
3) Komposisi	82
4) Warna	83
5) Tipografi	87
a) Tipografi menurut Kaitnya	87
b) Tipografi menurut Kemiripan Anatominya	88
c) Tipografi menurut Sejarah dan Bentuk Huruf	88
c. Desain dan Konsep	91
1) <i>Layout</i>	91
2) Media Artistik	92
a) Teknik Warna	92
(1) <i>Coloured Pencils</i> (Pensil Warna)	92
(2) <i>Water Colour</i>	93
(3) <i>Water-Soluble Pencils</i>	94
(4) <i>Pastels</i>	94
(5) <i>Oil Pastels</i>	95
(6) <i>Inks and Markers</i>	96
(7) <i>Line and Wash</i>	96
(8) <i>Mixed-Media Colour</i>	97
(9) <i>Digital Coloring</i>	98
b) <i>Pop-up</i>	98

c) Teknik Cetak	100
d) Teknik <i>Finishing</i>	102
d. Data Penerbit dan Percetakan	107
4. Identifikasi tentang Materi Buku <i>Pop-up</i>	108
a. Alkitab	108
b. Mengenalkan Alkitab pada Anak-anak Kristiani	112
c. Tinjauan tentang Kisah Penciptakan Dunia	114
d. Tinjauan tentang Kisah Kelahiran Yesus	117
B. Analisis tentang Buku Pop-up Berseri untuk Anak-anak	
tentang Kisah-kisah dalam Alkitab	120
1. Positioning	120
2. Potensi Pasar	120
3. Segmentasi	120
4. Khalayak	121
5. Analisis Data	121
6. Kesimpulan (Sintesis)	122
BAB III KONSEP PERANCANGAN	123
A. TUJUAN PERANCANGAN	123
1. Tujuan Perancangan	123
2. Tema Perancangan	124
B. KONSEP KREATIF	124
1. Tujuan Kreatif	124
2. Strategi Kreatif	124
a. <i>Target Market</i> dan <i>Target Audience</i>	125
b. Penerbit	125
c. Format dan Ukuran Buku	126
d. Isi dan Tema Cerita	126
e. Jenis Buku	129
f. Gaya Penulisan Naskah (Gaya Bercerita)	130
g. Gaya Visual	131
1) <i>Layout</i> (Tata Letak)	131

2) Gaya Ilustrasi	131
3) Gaya Goresan	132
4) Tipografi	132
h. Teknik Visualisasi	133
1) Teknik Pewarnaan	133
2) Teknik <i>Pop-up</i>	133
i. Teknik Cetak	134
j. Teknik <i>Finishing</i>	134
3. Program Kreatif	135
a. Judul	135
b. Sinopsis	135
c. <i>Storyline</i>	136
d. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	147
e. Tipografi	148
f. <i>Cover</i>	155
g. <i>Finishing</i>	155
4. Konsep Media	155
a. Tujuan Media	156
b. Strategi Media	156
1) Media Utama	156
2) Media Pendukung	157
a) Poster Publikasi	158
b) <i>X-banner</i>	158
c) <i>Display</i> Kasir	159
d) <i>Hanging Mobile</i>	160
e) <i>Box Packaging</i>	161
f) <i>T-Shirt</i>	161
g) <i>Merchandise</i>	161
(1) Kartu Ucapan	161
(2) <i>Tote Bag</i>	162
c. Biaya Media	163

1) Buku <i>Pop-up</i>	163
2) Poster Publikasi	170
3) <i>X-banner</i>	172
4) <i>Display</i> Kasir	172
5) <i>Hanging Mobile</i>	174
6) <i>Box Packaging</i>	176
7) <i>T-Shirt</i>	178
8) <i>Merchandise</i>	179
a) Kartu Ucapan	179
b) <i>Totte Bag</i>	179
BAB IV VISUALISASI	180
A. Data Visual	180
1. Buku seri 1, “Allah menciptakan Dunia”	180
a. Data Visual Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung	180
b. Data Visual Flora dan Fauna	181
c. Data Visual Unsur Arsitektural / Bangunan	183
d. Data Visual Unsur Alam	184
2. Buku seri 2, “Kisah Kelahiran Yesus”	185
a. Data Visual Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung	185
b. Data Visual Unsur Properti	187
c. Data Visual Fauna	188
d. Data Visual Unsur Arsitektural / Bangunan	189
e. Data Visual Unsur Alam	190
B. Studi Visual	191
1. Buku seri 1, “Allah menciptakan Dunia”	191
a. Studi Visual Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung	191
b. Studi Visual Flora dan Fauna	192
c. Studi Visual Unsur Alam	194
2. Buku seri 2, “Kisah Kelahiran Yesus”	195
a. Studi Visual Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung	195
b. Studi Visual Fauna	198

C. Studi Warna	199
D. Studi Tipografi	201
E. Visualisasi <i>Cover</i> Buku	204
1. Alternatif <i>Cover</i> Buku	204
2. <i>Cover</i> Buku Terpilih	206
3. Alternatif Warna	207
4. Alternatif Warna Terpilih	208
F. Visualisasi Pop-up	210
1. Buku seri 1, “Allah menciptakan Dunia”	210
a. <i>Rough Layout Pop-up</i> dan <i>Dummy Pop-up</i>	210
b. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan <i>Layout Ilustrasi</i> pada <i>Pop-up</i>	217
2. Buku seri 2, “Kisah Kelahiran Yesus”	229
a. <i>Rough Layout Pop-up</i> dan <i>Dummy Pop-up</i>	229
b. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan <i>Layout Ilustrasi</i> pada <i>Pop-up</i>	236
G. Media Pendukung	247
1. Poster Publikasi	247
2. <i>X-banner</i>	248
3. <i>Display</i> Kasir	249
4. <i>Hanging Mobile</i>	250
5. <i>Box Packaging</i>	250
6. <i>T-Shirt</i>	251
7. <i>Merchandise</i>	252
a. <i>Totte Bag</i>	252
b. Kartu Ucapan	253
H. FINAL DESAIN	254
1. <i>Cover</i>	254
2. <i>Buku Pop-up</i>	255
3. Poster Publikasi	281
4. <i>X-Banner</i>	282
5. <i>Display</i> Kasir	283
6. <i>Hanging Mobile</i>	284

7. <i>Box Packaging</i>	285
8. <i>T-Shirt</i>	286
9. <i>Merchandise (Kartu Ucapan)</i>	287
10. <i>Merchandise (Totte Bag)</i>	287
I. POSTER PAMERAN TUGAS AKHIR	288
J. KATALOG PAMERAN TUGAS AKHIR	292
BAB V PENUTUP	294
A. Kesimpulan	294
B. Saran	298
DAFTAR PUSTAKA	299
LAMPIRAN FOTO PAMERAN TUGAS AKHIR	
LAMPIRAN WAWANCARA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	"My Fairy Magic School", karya Maggie Bateson dan Louise Comfort	2
Gambar 2.	Buku <i>Pop-up "Dongeng"</i> , karya Derek Matthews	3
Gambar 3.	Harry Potter, <i>A Pop-Up Book</i>	3
Gambar 4.	<i>Book of The Dead</i> . Ditulis diatas papirus, dinasti ke-18, abad ke15 SM	17
Gambar 5.	Naskah Kuno dari Lontar	18
Gambar 6.	Biarawan dengan Alkitab yang disalin secara Manual	24
Gambar 7.	Cover dan isi halaman 9, buku " <i>Kitab Suci untuk Anak-anak I</i> ", yang ditulis oleh Anne de Graaf	26
Gambar 8.	" <i>Yesus yang Bijaksana</i> ", buku terjemahan karya Bente Raben-Korch yang diterbitkan oleh Penerbit Kanisius	26
Gambar 9.	Cover dan dua halaman Komik " <i>Kisah tentang Yesus Kristus</i> "	27
Gambar 10.	" <i>Kisah Alkitab untuk Anak</i> "	28
Gambar 11.	" <i>My First Bible</i> "	28
Gambar 12.	Salah satu halaman pada buku " <i>Kisah Alkitab untuk Anak</i> "	29
Gambar 13.	<i>Cosmographica Petri Apiani</i> , 1540. Yang ditulis oleh Petrus Apianus yang dibantu oleh seorang ilustrator, Michael Ostendorfer	32
Gambar 14.	<i>Tabulae Sex</i> , Andreas Vesalius, 1538	33
Gambar 15.	<i>Our Peepshow: A Novel Panorama Book</i> , karya Ernest Nister pada tahun 1898	33
Gambar 16.	<i>Wild Animal Stories: A Panorama Picture Book</i> . Ernest Nister, 1897	34
Gambar 17.	<i>Internationaler Circus</i> , karya Lothar Meggendorfer	34
Gambar 18.	<i>Old Rhymes and New Stories No. 5 (Bookano)</i>	35
Gambar 19.	" <i>The Pop-Up Cinderella and Other Tales</i> ", karya Harold Lentz. <i>Blue Ribbon Books</i> , 1933	35

Gambar 20.	<i>Bennett Cerf's Pop-up Riddles.</i> New York: <i>Random House</i> , 1967	36
Gambar 21.	Kartu <i>Pop-up</i> sebagai Kartu Ucapan (ulang tahun, tahun baru)	37
Gambar 22.	Kartu <i>Pop-up</i> untuk <i>Premium Incentives</i>	38
Gambar 23.	Kartu <i>Pop-up</i> sebagai <i>Direct Mail</i>	38
Gambar 24.	Kartu <i>Pop-up</i> yang Menampilkan Atraksi, Taman dan Tempat Bersejarah	39
Gambar 25.	Aplikasi <i>Pop-up</i> dalam Media Informasi di Bidang Kesehatan	39
Gambar 26.	Kartu <i>Pop-up</i> untuk Aplikasi <i>Retail</i>	40
Gambar 27.	Kartu <i>Pop-up</i> untuk Keperluan Pameran Penjualan	40
Gambar 28.	Kartu <i>Pop-up</i> untuk Agensi Periklanan	41
Gambar 29.	Kartu <i>Pop-up</i> untuk Keperluan berbagai Promosi	41
Gambar 30.	Kartu <i>Pop-up</i> untuk Promosi <i>Real Estate</i>	41
Gambar 31.	Kartu <i>Pop-up</i> untuk Promosi Perjalanan Pariwisata	41
Gambar 32.	Kartu <i>Pop Up</i> yang digunakan sebagai Undangan atau Pengumuman	42
Gambar 33.	Teknik <i>V-Folding</i>	43
Gambar 34.	Teknik <i>Internal Stand</i>	44
Gambar 35.	Teknik <i>Rotary</i>	44
Gambar 36.	Teknik <i>Mouth</i>	45
Gambar 37.	Teknik <i>Parallel Slide</i>	45
Gambar 38.	Teknik <i>Angle of Crease</i>	47
Gambar 39.	Contoh <i>Angle of Crease</i>	47
Gambar 40.	Teknik <i>Shape of Slit</i>	48
Gambar 41.	Contoh <i>Shape of Slit</i>	48
Gambar 42.	Teknik <i>Asymmetric Slit</i>	49
Gambar 43.	Contoh <i>Asymmetric Slit</i>	49
Gambar 44.	Teknik <i>Asymmetric Angle</i>	50
Gambar 45.	Contoh <i>Asymmetric Angle</i>	50

Gambar 46.	Teknik <i>Generations</i>	51
Gambar 47.	Contoh <i>Generations</i>	51
Gambar 48.	Teknik <i>Cut Aways</i>	52
Gambar 49.	Contoh <i>Cut Aways</i>	52
Gambar 50.	Teknik <i>Angles of Creases</i>	53
Gambar 51.	Contoh <i>Angles of Creases</i>	53
Gambar 52.	Teknik <i>Shapes of Slits</i>	54
Gambar 53.	Contoh <i>Shapes of Slits</i>	54
Gambar 54.	Teknik <i>Asymmetric Slits</i>	55
Gambar 55.	Contoh <i>Asymmetric Slits</i>	55
Gambar 56.	Teknik <i>Asymmetric Mountain</i>	56
Gambar 57.	Contoh <i>Asymmetric Mountain</i>	56
Gambar 58.	Teknik <i>Asymmetric Angles</i>	57
Gambar 59.	Contoh <i>Asymmetric Angles</i>	57
Gambar 60.	Teknik <i>Generations</i>	58
Gambar 61.	Contoh <i>Generations</i>	58
Gambar 62.	Teknik <i>Cut Aways</i>	59
Gambar 63.	Contoh <i>Cut Aways</i>	59
Gambar 64.	Teknik <i>Multi Slit</i>	60
Gambar 65.	Contoh <i>Multi Slit</i>	60
Gambar 66.	Teknik <i>Steps</i>	61
Gambar 67.	Contoh <i>Steps</i>	61
Gambar 68.	Teknik <i>Wings</i>	62
Gambar 69.	Contoh <i>Wings</i>	62
Gambar 70.	Teknik <i>Horizontal "V" I</i>	63
Gambar 71.	Contoh <i>Horizontal "V" I</i>	63
Gambar 72.	Teknik <i>Horizontal "V" II</i>	64
Gambar 73.	Contoh <i>Horizontal "V" II</i>	64
Gambar 74.	Teknik <i>Floating Layers</i>	65
Gambar 75.	Contoh <i>Floating Layers</i>	65
Gambar 76.	Teknik <i>Scenery Flats I</i>	66

Gambar 77.	Teknik <i>Scenery Flats II</i>	66
Gambar 78.	Teknik <i>Scenery Flats III</i>	67
Gambar 79.	Contoh <i>Scenery Flats</i>	67
Gambar 80.	Teknik <i>Straps</i>	68
Gambar 81.	Contoh <i>Straps</i>	68
Gambar 82.	Teknik <i>Diagonal Box</i>	69
Gambar 83.	Contoh <i>Diagonal Box</i>	69
Gambar 84.	Teknik <i>Square-on Box</i>	70
Gambar 85.	Contoh <i>Square-on Box</i>	70
Gambar 86.	Contoh Penerapan Teknik <i>Cylinder</i>	70
Gambar 87.	Teknik <i>Trellises</i>	71
Gambar 88.	Contoh <i>Trellises</i>	71
Gambar 89.	Teknik <i>Pivots</i>	72
Gambar 90.	Contoh Penerapan Teknik <i>Pivots</i>	72
Gambar 91.	Lukisan Basuki Abdullah, “Kakak dan Adik”, 1978	76
Gambar 92.	Lukisan Naturalis dari Donald Leslie Friend	77
Gambar 93.	Karya Suralis	77
Gambar 94.	Lukisan Figuratif karya Zero Zoo, 1990	78
Gambar 95.	Contoh Dekoratif	78
Gambar 96.	Karikatur Politik	79
Gambar 97.	Kartun Doraemon dan Kartun Disney	79
Gambar 98.	Arsir Searah	80
Gambar 99.	Arsir Silang	80
Gambar 100.	Arsir Acak	80
Gambar 101.	Arsir Gradatif	81
Gambar 102.	Contoh <i>Pointilis</i>	81
Gambar 103.	Komposisi Simetris	82
Gambar 104.	Komposisi Asimetris	83
Gambar 105.	Lingkaran Warna Primer dan Sekunder	84
Gambar 106.	Lingkaran Warna Primer, Sekunder, dan Intermediate	85
Gambar 107.	Lingkaran Warna	86

Gambar 108. <i>Serif dan Sans Serif</i>	88
Gambar 109. Tipografi <i>Black Letter</i>	89
Gambar 110. Tipografi <i>Humanist</i>	89
Gambar 111. Tipografi <i>Old Style, Transitional, dan Modern</i>	90
Gambar 112. <i>Slab Serif dan Sans Serif</i>	90
Gambar 113. <i>Script dan Dekoratif</i>	91
Gambar 114. Teknik <i>Shading</i> pada Pensil Warna, dan Karya berjudul " <i>Summer Cottage</i> "	93
Gambar 115. Karya Frederick Parr pada 1920	93
Gambar 116. Teknik <i>Shading</i> pada <i>Water-Soluble Pencils</i> , dan Karya berjudul " <i>Cobbled Path</i> "	94
Gambar 117. Teknik <i>Shading</i> pada <i>Pastels</i> dan salah satu Contoh Karya	95
Gambar 118. Teknik <i>Shading</i> pada <i>Oil Pastels</i> dan karya berjudul " <i>Still Life</i> "	95
Gambar 119. Contoh Karya Teknik Pewarnaan <i>Ink and Markers</i>	96
Gambar 120. Contoh Karya Teknik Pewarnaan <i>Line and Wash</i>	96
Gambar 121. Penerapan <i>Line and Wash</i> Karya Jean Retailleau	97
Gambar 122. Contoh Proses <i>Mixed-Media Colour</i>	97
Gambar 123. Teknik <i>Digital Coloring</i>	98
Gambar 124. Pengamatan <i>Die Cutting</i> pada Beberapa Buku <i>Pop-up</i>	103
Gambar 125. Teknik Jilid pada Buku <i>Pop-up</i>	106
Gambar 126. Tiga Orang Majus	120
Gambar 127. Area Potongan Kertas untuk Halaman Buku <i>Pop-up</i>	163
Gambar 128. Area Potongan Kertas <i>Art Paper</i> untuk <i>Cover</i>	166
Gambar 129. Area Potongan Kertas untuk <i>Hardcover</i>	167
Gambar 130. Area Potongan Kertas untuk Poster Publikasi	171
Gambar 131. Area Potongan Kertas untuk <i>Tab dan Fold Pop-up</i>	173
Gambar 132. Area Potongan Kertas untuk <i>Hanging Mobile</i>	175
Gambar 133. Kerangka dari Kotak (Kubus) <i>Box Packaging</i>	176
Gambar 134. Data Visual Karakter Adam	180
Gambar 135. Data Visual Karakter Adam dan Hawa	180

Gambar 136. Data Visual Bunga	181
Gambar 137. Data Visual Daun	181
Gambar 138. Data Visual Pohon dan Tanaman Hijau	181
Gambar 139. Data Visual Serangga dan Kupu-kupu	182
Gambar 140. Data Visual Burung dan Unggas	182
Gambar 141. Data Visual Ikan dan Penyu	182
Gambar 142. Data Visual Binatang Buas dan sebagainya	183
Gambar 143. Data Visual Bangunan Gereja	183
Gambar 144. Data Visual Bumi	184
Gambar 145. Data Visual Gunung	184
Gambar 146. Data Visual Bukit	184
Gambar 147. Data Visual Laut	185
Gambar 148. Data Visual Karakter Bayi Yesus	185
Gambar 149. Data Visual Karakter Maria	185
Gambar 150. Data Visual Karakter Malaikat Gabriel	186
Gambar 151. Data Visual Karakter Yusuf	186
Gambar 152. Data Visual Karakter Para Gembala	186
Gambar 153. Data Visual Karakter Tiga Orang Majus	187
Gambar 154. Data Visual Tokoh Pendukung Lainnya	187
Gambar 155. Data Visual Pakaian dan Atribut	187
Gambar 156. Data Visual Emas, Kemenyan dan Mur	188
Gambar 157. Data Visual Keledai	188
Gambar 158. Data Visual Kambing/Domba	188
Gambar 159. Data Visual Unta	189
Gambar 160. Data Visual Bangunan (Tampak dari Luar)	189
Gambar 161. Data Visual Bagian Dalam Bangunan	189
Gambar 162. Data Visual Pepohonan	190
Gambar 163. Data Visual Alam	190
Gambar 164. Studi Visual Tokoh Adam	191
Gambar 165. Studi Visual Tokoh Hawa	191
Gambar 166. Studi Visual Flora	192

Gambar 167. Studi Visual Fauna	193
Gambar 168. Studi Visual Unsur Alam	194
Gambar 169. Studi Visual Bayi Yesus	195
Gambar 170. Studi Visual Maria	195
Gambar 171. Studi Visual Malaikat	196
Gambar 172. Studi Visual Yusuf	196
Gambar 173. Studi Visual Gembala	197
Gambar 174. Studi Visual Tiga Orang Majus	197
Gambar 175. Studi Karakter Keledai	198
Gambar 176. Studi Karakter Kambing/Domba	198
Gambar 177. Studi Visual Unta	199
Gambar 178. Warna-warna yang akan Digunakan	200
Gambar 179. Penerapan Warna pada Beberapa Ilustrasi	200
Gambar 180. Alternatif Cover 1	205
Gambar 181. Alternatif Cover 2	205
Gambar 182. Alternatif Cover 3	205
Gambar 183. Cover Buku Terpilih	206
Gambar 184. Alternatif Warna Cover Buku	207
Gambar 185. Warna Cover Buku Terpilih	208
Gambar 186. <i>Rough Layout Pop-up</i> 1 Buku Seri 1, Halaman 4 dan 5	210
Gambar 187. <i>Rough Layout Pop-up</i> 2 Buku Seri 1, Halaman 6 dan 7	210
Gambar 188. <i>Rough Layout Pop-up</i> 3 Buku Seri 1, Halaman 8 dan 9	211
Gambar 189. <i>Rough Layout Pop-up</i> 4 Buku Seri 1, Halaman 10 dan 11	211
Gambar 190. <i>Rough Layout Pop-up</i> 5 Buku Seri 1, Halaman 12 dan 13	212
Gambar 191. <i>Rough Layout Pop-up</i> 6 Buku Seri 1, Halaman 14 dan 15	213
Gambar 192. <i>Rough Layout Pop-up</i> 7 Buku Seri 1, Halaman 16 dan 17	214
Gambar 193. <i>Rough Layout Pop-up</i> 8 Buku Seri 1, Halaman 18 dan 19	214
Gambar 194. <i>Rough Layout Pop-up</i> 9 Buku Seri 1, Halaman 20 dan 21	215
Gambar 195. <i>Rough Layout Pop-up</i> 10 Buku Seri 1, Halaman 22 dan 23	215
Gambar 196. <i>Rough Layout Pop-up</i> 11 Buku Seri 1, Halaman 24 dan 25	216
Gambar 197. <i>Rough Layout Pop-up</i> 12 Buku Seri 1, Halaman 26 dan 27	216

Gambar 198. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 1	217
Gambar 199. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 2	218
Gambar 200. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 3	219
Gambar 201. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 4	220
Gambar 202. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 5	221
Gambar 203. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 6	222
Gambar 204. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 7	223
Gambar 205. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 8	224
Gambar 206. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 9	225
Gambar 207. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 10	226
Gambar 208. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 11	227
Gambar 209. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 12	228
Gambar 210. <i>Pop-up</i> 1 Buku Seri 2	229
Gambar 211. <i>Pop-up</i> 2 Buku Seri 2	229
Gambar 212. <i>Pop-up</i> 3 Buku Seri 2	230
Gambar 213. <i>Pop-up</i> 4 Buku Seri 2	230
Gambar 214. <i>Pop-up</i> 5 Buku Seri 2	231
Gambar 215. <i>Pop-up</i> 6 Buku Seri 2	231
Gambar 216. <i>Pop-up</i> 7 Buku Seri 2	232
Gambar 217. <i>Pop-up</i> 8 Buku Seri 2	233
Gambar 218. <i>Pop-up</i> 9 Buku Seri 2	233
Gambar 219. <i>Pop-up</i> 10 Buku Seri 2	234
Gambar 220. <i>Pop-up</i> 11 Buku Seri 2	235
Gambar 221. <i>Pop-up</i> 12 Buku Seri 2	235
Gambar 222. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 1	236
Gambar 223. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 2	237
Gambar 224. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 3	238
Gambar 225. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 4	238
Gambar 226. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 5	239
Gambar 227. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 6	240
Gambar 228. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 7	241

Gambar 229. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 8	242
Gambar 230. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 9	243
Gambar 231. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 10	244
Gambar 232. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 11	245
Gambar 233. Ilustrasi <i>Pop-up</i> dan Layout Ilustrasi pada <i>Pop-up</i> 12	246
Gambar 234. Alternatif Layout Poster Publikasi	247
Gambar 235. Alternatif Layout <i>X-Banner</i>	248
Gambar 236. Sketsa <i>Display Kasir</i>	249
Gambar 237. Sketsa <i>Hanging Mobile</i>	250
Gambar 238. Sketsa Bentuk Kemasan dan Layout Ilustrasi pada <i>Box Packaging</i>	250
Gambar 239. <i>T-Shirt</i>	251
Gambar 240. Sketsa Alternatif <i>Tote bag</i>	252
Gambar 241. Sketsa <i>Dummy Kartu Ucapan Pop-up</i>	253



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pengamatan terhadap Beberapa Buku *Pop-up* 99

Tabel 2. Teknik Penjilidan 104

Tabel 3. *Storyline* Buku Seri 1, “Allah Menciptakan Dunia” 136

Tabel 4. *Storyline* Buku Seri 2, “Kisah Kelahiran Yesus” 141



ABSTRAK

Buku Ilustrasi dan Teknik *Pop-up* Perancangan Buku *Pop-up* Berseri untuk Anak-Anak tentang Kisah-Kisah dalam Alkitab

Alkitab merupakan salah satu sarana dalam bina iman anak sejak usia dini. Maka sangatlah penting membiasakan anak untuk membaca Alkitab. Banyak kisah-kisah terkenal yang ditulis dalam Alkitab, baik dari Perjanjian Lama maupun Perjanjian Baru. Untuk menyentuh wilayah anak-anak agar mereka dapat memahami isi Alkitab yang notabene memiliki format yang tebal dan penuh dengan bahasa verbal, maka perlu adanya sebuah pendekatan, baik melalui penyajian maupun gaya bercerita. Salah satunya adalah menyajikan Alkitab yang dikemas dengan unik, menarik dan disukai anak-anak, tanpa mengurangi makna yang terkandung di dalam Alkitab. Terinspirasi dari buku *pop-up* yang beredar di pasaran, perancangan ini tercipta dengan menggunakan teknik unik tersebut.

Kedua kisah yang diangkat dalam perancangan buku *pop-up* berseri ini merupakan kisah yang tepat untuk disampaikan sebagai awal pengenalan Alkitab terhadap anak-anak. Kedua kisah ini masing-masing tertera pada halaman pertama Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru, yakni tentang Penciptaan Dunia dan Kelahiran Yesus. Sebagai buku berseri, tentunya memiliki kesamaan konsep, baik pada konsep *cover*, warna, gaya ilustrasi, gaya bercerita, hingga teknik *pop-up* yang digunakan.

Kata Kunci : *Pop-up*, Anak-anak, Kisah-kisah dalam Alkitab

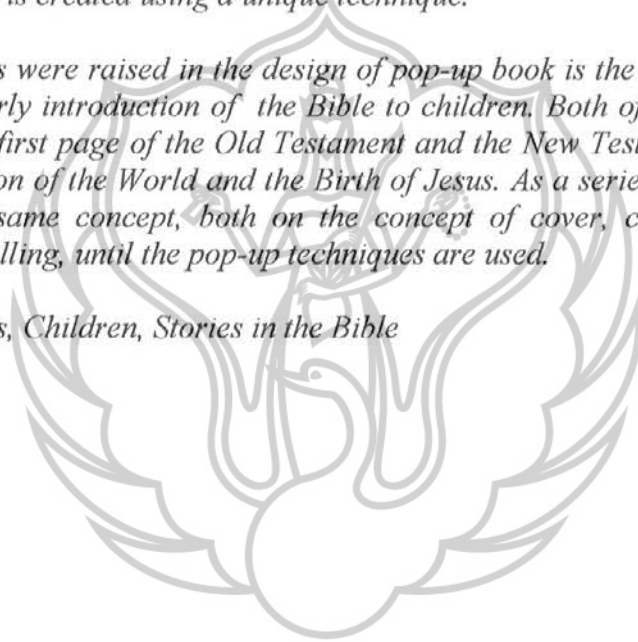
ABSTRACT

Book Illustration and Mechanical Pop-up Designing Pop-up Serial Book for Children About Stories of the Bible

The Bible is another one to build up the child faith from an early age. So it is important to get children to read the Bible. Many famous stories were written in the Bible, both Old Testament and New Testament. To touch the area of children so that they can understand the contents of the Bible, in other words have a format that thick and full of verbal language, it is necessary to an approach, either through the presentation and style of storytelling. One way to present the Bible that is packed in unique technique, interesting and liked by children, without reducing the meaning contain in the Bible. Inspired by pop-up books on the market, this design is created using a unique technique.

Both stories were raised in the design of pop-up book is the right story to be delivered as early introduction of the Bible to children. Both of these stories each listed on the first page of the Old Testament and the New Testament, which is about the creation of the World and the Birth of Jesus. As a series of books, of course, have the same concept, both on the concept of cover, color, style of illustration, storytelling, until the pop-up techniques are used.

Keywords: Pop-ups, Children, Stories in the Bible



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebuah karakter atau kepribadian yang terbentuk serta pembawaan seseorang di dalam sebuah lingkungan dipengaruhi oleh situasi lingkungan terdekatnya, baik keluarga, saudara, teman, serta pendidikan apa saja yang pernah diterima dan dicerna sehingga dapat menjadi akar dasar terbentuknya sebuah kepribadian. Hal-hal yang menjadi kebiasaan dan tertanam sejak dini merupakan tabungan masa depan.

Lingkungan keluarga sangat berperan aktif dalam hal ini, terutama peranan dari orangtua. Diawali dari pendidikan dalam keluarga, sebuah aktivitas yang rutin dijalankan dalam ruang lingkup ini adalah aktivitas kerohanian. Dalam kehidupan Kristiani, hal-hal yang dapat dilakukan antara lain dengan mengajarkan anak-anak berdoa, bernyanyi lagu-lagu pujian serta lagu-lagu rohani lainnya, serta memberi wawasan melalui bacaan kisah-kisah dalam Alkitab.

Namun seringkali kegiatan membaca menjadi sangat tidak menarik untuk anak-anak ketika harus melihat buku tebal tanpa berisi unsur visual dan penggunaan warna ceria yang merupakan unsur dunia anak-anak. Hal ini mengakibatkan minat baca anak menjadi berkurang. Hingga diterbitkanlah sebuah Alkitab untuk anak-anak dengan ilustrasi berwarna yang tampil pada halaman awal setiap surat bacaan Alkitab. Hanya saja tetap terbit dengan format buku yang tebal.

Berbeda dengan buku bacaan anak-anak yang beredar di pasaran tentang pengetahuan, cerita anak, dan sejenisnya secara kemasan dan penyajiannya mampu menghipnotis khalayak terutama anak-anak walau dengan daya jual yang sangat tinggi. Penggunaan unsur dan gaya visual anak dengan berbagai karakter, warna ceria maupun warna pastel, sampai dengan *finishing* bentuk berupa buku biasa hingga bentuk buku yang lebih inovatif dengan teknik *Pop-*

up, memiliki ruang tersendiri bagi penggemar buku bacaan, terutama anak-anak.

Pop-up merupakan suatu bentuk timbul pada kertas yang berbentuk tiga dimensi (3D) ketika halaman kertas tersebut dibuka.¹ Hingga saat ini penggunaan gaya *pop-up* dapat ditemui dalam berbagai media, seperti kartu ucapan, media promosi, serta buku.

Buku *pop-up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur tiga dimensi (3D). Buku yang dikemas dengan teknik ini memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik melalui tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, baik gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka, atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk.

Buku ini memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban bagi pembacanya ketika membuka dari halaman yang satu ke halaman selanjutnya. Berikut beberapa contoh buku *pop-up* :



Gambar 1. "*My Fairy Magic School*",
karya Maggie Bateson dan Louise Comfort
Sumber : "*My Fairy Magic School*", *Macmillan Children's Books* 2010

¹ <http://www.dictionary.com>



Gambar 2. Buku *Pop-up "Dongeng"*, karya Derek Matthews
Sumber : *Pop-up Junior*, "Dongeng", hal. 17-18



Gambar 3. Harry Potter, *A Pop-Up Book*
<http://paperpops.com/book-profiles/harry-potter-a-pop-up-book>

Buku dengan teknik *pop-up* mampu menghadirkan sebuah dimensi seperti diorama dan interaksi melalui gerakan pada ilustrasi ketika buku tersebut dibuka. Hal ini membuat karakter ilustrasi pada buku menjadi lebih unik dan lebih hidup karena adanya nilai tambah dengan adanya teknik yang membuat ilustrasi menjadi bergerak atau berdimensi.

Terinspirasi dari buku *pop-up* untuk anak tentang cerita dongeng maupun tema edukasi yang beredar di masyarakat dengan mengungkap kekuatan karakter yang unik itu, maka tidaklah salah jika Alkitab yang

panjang tersebut mengadopsi kesuksesan buku *pop-up* dalam memasuki wilayah dunia anak sehingga mampu menjembatani kisah-kisah dalam Alkitab dengan dunia imajinasi anak melalui buku dengan visual yang tampil berdimensi, dengan cerita berseri guna memberikan celah yang sangat kecil pada kemungkinan jenuh anak untuk membaca.

Melihat adanya potensi-potensi tersebut, maka penulis memiliki gagasan untuk merancang sebuah buku *pop-up* yang mengangkat kisah dari Alkitab yang kemudian dikemas secara seri. Dalam perancangan ini, terdapat dua kisah yang akan dirancang, dengan mengambil kisah dari masing-masing Perjanjian, yakni “Allah Menciptakan Dunia” dari kitab Perjanjian Lama, dan “Kisah Kelahiran Yesus” dari Kitab Perjanjian Baru. Dengan harapan buku ini nantinya mampu membantu anak-anak dalam mengenal lebih jauh kisah-kisah dalam Alkitab, membantu memberikan pemahaman akan makna yang dapat dicerna dari kisah tersebut, memberi pembiasaan diri untuk membaca, memahami, dan mampu menjadi alat rekam yang baik untuk anak tentang penanaman iman yang kuat guna pembentukan kepribadian yang baik pula.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah buku untuk anak-anak tentang kisah-kisah dalam Alkitab, agar mampu menjadi daya tarik melalui penyajian ilustrasi yang lebih disukai dengan tambahan teknik *pop-up* dan gaya bercerita yang mudah dipahami oleh anak-anak?

C. Tujuan Perancangan

Untuk mengetahui bagaimana merancang sebuah buku untuk anak-anak tentang kisah-kisah dalam Alkitab, agar mampu menjadi daya tarik melalui penyajian ilustrasi yang lebih disukai dengan tambahan teknik *pop-up* dan gaya bercerita yang mudah dipahami oleh anak-anak, yang dikemas secara seri.

D. Ruang Lingkup Perancangan

Agar pembahasan dalam perancangan ini tidak meluas dan tanpa mengurangi tujuan yang ingin dicapai, maka perlu adanya pembatasan ruang lingkup, dimana perancangan buku *Pop-up* berseri tentang kisah-kisah dalam Alkitab ini dititikberatkan pada kisah “Allah Menciptakan Dunia” dan “Kelahiran Yesus”. Lingkup perancangan dibatasi pada pencarian data seputar ilustrasi, teknik *pop-up*, kisah Allah menciptakan dunia dan kisah kelahiran Yesus. Keseluruhan kegiatan perancangan sampai dengan final akan dilaksanakan mulai bulan Maret hingga Desember 2012. Kegiatan perancangan meliputi perancangan buku *pop-up*, pemilihan media pendukung, serta penyajian informasi lengkap tentang seri-seri yang ada, pada salah satu halaman buku *Pop-up*. Seri-seri tersebut antara lain :

1. Allah Menciptakan Dunia
2. Kisah Kelahiran Yesus
3. Adam dan Hawa
4. Bahtera Nuh
5. Menara Babel
6. Musa
7. Simson yang Kuat
8. Daud dan Goliath
9. Daniel dan Singa
10. Yohanes Pembaptis
11. Roti dan Ikan
12. Kisah Sengsara dan Kebangkitan Yesus

Target market dalam perancangan ini adalah anak-anak, dan *target audiencenya* adalah orangtua/dewasa. Target ini dikhususkan bagi yang beragama Kristiani. Kedua target tersebut dengan segmentasi sebagai berikut:

1. Demografi

- Usia : 4 – 12 tahun (*target market*)
20 – 50 tahun (*target audience*)
- Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
- Family of Circle* : - Menikah dan anak-anak usia balita
- Menikah dan anak-anak usia remaja
- Kelas Sosial : B+ (menengah ke atas)
- Agama : Kristiani (Kristen, Katholik)

2. Geografi

Lokasi sasaran yang dituju adalah wilayah Indonesia, khususnya di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Medan, Makassar, Surabaya, dan Yogyakarta.

3. Psikografi

Secara psikografi, *target audience* adalah target yang memiliki kebiasaan untuk membeli buku bacaan (konsumtif terhadap buku), terutama buku bacaan rohani untuk anak-anak Kristiani yang tinggal di kota-kota besar.

Target pada perancangan ini mengarah pada sasaran tingkat ekonomi menengah ke atas, mengingat perancangan ini mengusung teknik *pop-up* yang pada umumnya memiliki biaya produksi dan nilai jual yang tinggi. Oleh karena itu, lokasi yang dituju pun akan mengarah pada kota-kota besar di Indonesia, seperti Jakarta, Bandung, Medan, Makasar, Surabaya, dan Yogyakarta.

E. Manfaat Perancangan

- 1 Manfaat bagi masyarakat umum (khususnya Keluarga Kristiani)
 - a. Anak-anak akan lebih mudah memahami isi Alkitab melalui bahasa visual, sebagai salah satu dasar penanaman iman yang kuat guna pembentukan kepribadian yang baik sejak dini.
 - b. Memberi kesempatan bagi orangtua untuk dapat memberikan wawasan mengenai kisah-kisah dalam Alkitab melalui media dengan visual yang

ramah terhadap anak, sehingga apa yang ada dalam Alkitab dapat dikomunikasikan dengan baik kepada anak.

- c. Dapat membangun relasi yang baik dalam keluarga, antara orangtua dengan anak, maupun antara anak dengan anak.

2 Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Melalui perancangan ini penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir akan menemukan hal-hal baru yang dapat menambah wawasan penulis, terutama mengenai kisah-kisah dalam Alkitab, serta wawasan baru mengenai kreatifitas dan kepekaan dalam mengolah suatu media berupa buku dengan tampilan visual yang lebih atraktif melalui teknik *pop-up* dan gaya bercerita yang lebih mudah dipahami anak-anak.
- b. Menambah wawasan mahasiswa tentang merancang media pendukung yang memiliki relevansi terhadap media utama yang dirancang.
- c. Menambah referensi pustaka Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, mengenai perancangan buku *pop-up*.

3 Manfaat bagi lembaga

- a. Perancangan yang akan dilakukan penulis nantinya akan sangat bermanfaat sebagai sarana penunjang pendidikan Alkitab untuk anak-anak. Selain itu, kedepannya juga dapat berguna bagi Sekolah-sekolah Kristiani dan sekolah minggu di Gereja-Gereja² sebagai penunjang bahan ajar dan menambah koleksi buku pada perpustakaan sekolah.

F. Metode Perancangan

1. Tahap Pengumpulan Data

Seluruh data yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan buku ini bersifat teks, gambar, serta audio visual yang diambil dari studi pustaka dan internet.

² Gereja berasal dari bahasa Portugis, igreja, yang juga berakar pada bahasa Latin "Ecclesia" dan Yunani "Ekklesia", yang berarti jemaah atau paguyuban umat beriman. Karena itu, unsur utama dalam Gereja adalah persekutuan batin orang-orang yang mempunyai iman yang sama, dalam hal ini iman kepada Allah, yang dipercayai menyelamatkan manusia dalam hidup, wafat dan kebangkitan Yesus Kristus.

2. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menunjukkan cara-cara yang ditempuh untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan, diantaranya data verbal yang berkaitan dengan kisah yang diangkat dalam 2 (dua) seri yang akan dirancang yakni, “Allah Menciptakan Dunia” dan “Kisah Kelahiran Yesus”. Selain itu juga data-data yang berkaitan dengan karya *pop-up*, secara verbal maupun visual, termasuk cara pembuatan untuk menjadikan *pop-up* sebagai media kreatifitas yang unik dan menarik.

Data verbal digunakan sebagai data yang menyangkut tentang hal-hal teoritis seperti cara pembuatan, maupun pengetahuan teoritis mengenai topik yang diangkat. Data visual digunakan sebagai data yang memuat dokumentasi tentang hal yang diangkat dalam perancangan. Melalui data yang dikumpulkan diharapkan akan menjadi referensi pendukung dalam pembuatan ilustrasi dan penyusunan naskah di dalam perancangan buku *pop-up*.

Cara-cara yang ditempuh untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan diantaranya :

- a. Studi pustaka, pencarian data dilakukan melalui buku maupun media cetak lainnya, serta media *online* (internet), yang kaitannya dengan teknik *pop-up*, serta kisah “Allah Menciptakan Dunia dan “Kisah Kelahiran Yesus”.
- b. Wawancara, yang dilakukan dengan beberapa narasumber yang mengenal serta memahami lebih dalam tentang Alkitab, serta narasumber yang berkompeten dalam teknik *pop-up*.

3. Alat/Model

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah :

- a. Pustaka yang relevan
- b. Buku catatan, buku gambar dan alat tulis
- c. *Flash disk / Hardisk External*
- d. Kertas untuk *dummy* dan hasil akhir *pop-up*

- e. Penggaris, *cutter*, *cutter pen*, gunting, dan lem *finishing*
- f. Kaca (alas untuk memotong)
- e. Komputer dan perangkat internet
- e. *Scanner*
- f. *Printer*
- g. Kamera Digital SLR

4. Tahap Analisis

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W 1H.

5. Tahap Perancangan

- a. Pengumpulan data mengenai tema yang diangkat (Alkitab) serta pengumpulan data berupa teori tentang teknik-teknik *pop-up*.
- b. Pengamatan pada buku-buku dengan tema yang sama, yang telah beredar di pasaran.
- c. Pengamatan terhadap buku-buku dengan teknik yang sama, yang telah beredar di pasaran. Pengamatan meliputi ukuran buku, teknik *pond*, teknik *pop-up*, bahan kertas yang digunakan (jenis dan ketebalannya), rata-rata jumlah halaman, hingga teknik *finishing* dan penjiilidan.
- d. Eksperimen format buku yang terdiri dari bentuk dan ukuran, jumlah halaman, teknik cetak dan teknik *finishing*, teknik penjiilidan, pemilihan bahan yang dilakukan berdasarkan pengamatan buku *pop-up* pada tahap sebelumnya, serta melakukan eksplorasi bahan-bahan (kertas).
- e. Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data yang diperoleh, baik data verbal maupun visual untuk kemudian dibuat konsep perancangan.
- f. Penyusunan naskah.
- g. *Rough layout*, yang merupakan proses pembuatan sketsa kasar.

- h. Pembuatan *dummy* yang merupakan replika yang dipakai sebagai pedoman dalam proses desain hingga produksi.
- i. Pembuatan ilustrasi berdasarkan *grid* pada *dummy* yang telah dibuat.
- j. *Coloring*
- k. Final desain dan produksi. Setelah semua rancangan telah diwujudkan dalam media yang sudah ditetapkan sebelumnya, maka akan dimasukkan ke dalam rangkaian proses produksi.

G. Sistematika Perancangan

BAB I Pendahuluan

- A. Latar belakang masalah
- B. Rumusan masalah
- C. Tujuan perancangan
- D. Ruang lingkup perancangan
- E. Manfaat perancangan
- F. Metode perancangan
- G. Sistematika perancangan
- H. Skematika perancangan

BAB II Identifikasi dan analisis

- A. Identifikasi
 - 1. Identifikasi tentang Buku
 - a. Pengertian Buku
 - b. Sejarah Buku
 - c. Perkembangan Buku di Dunia
 - d. Jenis-jenis Buku
 - e. Buku Cerita Bergambar Kristiani
 - 1) Sejarah Buku Cerita Bergambar Alkitab
 - 2) Perkembangan Alkitab Bergambar di Indonesia
 - 2. Identifikasi tentang *Pop-up*
 - a. Pengertian *Pop-up*
 - b. Sejarah *Pop-up*

- c. Perkembangan *Pop-up* di Dunia
- d. Teknik Dasar *Pop-up*
- e. Perkembangan Teknik *Pop-up*
- 3. Unsur-unsur Pokok dalam Buku *Pop-up*
 - a. Cerita
 - b. Elemen Visual
 - 1) Gaya Ilustrasi
 - 2) Gaya Goresan
 - 3) Komposisi
 - 4) Warna
 - 5) Tipografi
 - c. Desain dan Konsep
 - 1) *Layout*
 - 2) Media Artistik
 - d. Data Penerbit dan Percetakan
- 4. Identifikasi tentang Materi Buku *Pop-up*
 - a. Alkitab
 - b. Mengenalkan Alkitab pada Anak-anak Kristiani
 - c. Tinjauan tentang Kisah Penciptakan Dunia
 - d. Tinjauan tentang Kisah Kelahiran Yesus
- B. Analisis tentang Buku *Pop-up* Berseri untuk Anak-anak tentang Kisah-kisah dalam Alkitab
 - 1. Positioning
 - 2. Potensi Pasar
 - 3. Segmentasi
 - 4. Khalayak
 - 5. Analisis Data
 - 6. Kesimpulan (Sintesis)

BAB III Konsep perancangan

A. TUJUAN PERANCANGAN

- 1. Tujuan Perancangan

2. Tema Perancangan
- B. KONSEP KREATIF
1. Tujuan Kreatif
 2. Strategi Kreatif
 - a. Target Audience
 - b. Penerbit
 - c. Format dan Ukuran Buku
 - d. Isi dan Tema Cerita
 - e. Jenis Buku
 - f. Gaya Penulisan Naskah (Gaya Bercerita)
 - g. Gaya Visual
 - h. Teknik Visualisasi
 - i. Teknik Cetak
 - j. Teknik *Finishing*
 3. Program Kreatif
 - a. Judul
 - b. Sinopsis
 - c. *Storyline*
 - d. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung
 - e. Tipografi
 - f. *Cover*
 - g. *Finishing*
 4. Konsep Media
 - a. Tujuan Media
 - b. Strategi Media
 - 1) Media Utama
 - 2) Media Pendukung
 - c. Biaya Media

BAB IV Visualisasi

A. Data Visual

B. Studi Visual

- C. Studi Tipografi
- D. Studi Warna
- E. Visualisasi *Cover Buku*
- F. Visualisasi *Pop-up*
 - a. *Rough Layout Pop-up dan Dummy Pop-up*
 - b. *Ilustrasi Pop-up*
 - c. *Hasil Akhir Pop-up*
- G. Media Pendukung
- H. Poster Pameran Tugas Akhir
- I. Katalog Pameran Tugas Akhir

BAB V Penutup

- A. Kesimpulan
- B. Saran

Daftar Pustaka

Lampiran



H. Skematika Perancangan

